



Programa del Curso “Diseño de Interfaces Usuarías”

- Objetivos:
- Evaluar interfaces usuarias de software usando técnicas de evaluación heurística y de observación de usuarios
 - Conducir simples experimentos formales para evaluar las hipótesis de facilidad de uso
 - Aplicar el diseño centrado en el usuario y los principios de ingeniería de facilidad de uso al diseño de una variedad de interfaces usuarias de software
 - Implementar los componentes de interfaz usuaria usando entornos de rápida generación de prototipos

Calendario:	Sem.	Tema	Tarea
	04-08	Introducción, Teoría	---
	11-08	Principios de Buen Diseño	Observación
	18-08	Principios UI	Heurísticas
	25-08	Lean UX	Pers. / Hipótesis
	01-09	Testing de Interfaces Interactivas	Test Pauta y Usuario
	08-09	Herramientas, Manipulación Directa	Test Papel
	24-09	Certamen 1	
	29-09	Presentaciones Proyecto	Informe
	06-10	Estructura de Información	Card Sorting
	13-10	Espacio de la pantalla /ventana	Patrones
	20-10	Componentes	Cuestionario React
	29-10	---	MVP React
	03-11	Web	Diseño Web
	10-11	App Móviles	---
	17-11	Presentaciones Proyecto	Proyecto
	26-11	Certamen 2	

Web: <http://aula.usm.cl>

Evaluación: La nota final del curso se calcula como promedio ponderado de notas de certamen (60%), tareas (20%) y proyecto (20%):
$$NF = 0.3 (C1 + C2) + 0.2 T + 0.2 P$$

Las tareas se hacen en horario de clases todas las semanas.
Las entregas de proyectos y las presentaciones son el mismo día de las clases del paralelo.



Bibliografía:

1. Shneiderman B. and Plaisant C., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Cuarta Edición, Addison-Wesley, 2004.
2. Tidwell J., Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design, O'Reilly, 2005
3. U.S. Department of Health and Human Services, Research-Based Web Design & Usability Guidelines, 2006, http://usability.gov/pdfs/guidelines_book.pdf
4. Nielsen J., Designing Web usability: the practice of simplicity, New Riders Publishing, Indiana, USA, 2000
5. Nielsen J., Tahir M., Homepage usability: 50 websites deconstructed, New Riders Publishing, Virginia, USA, 2002
6. Nielsen J., Usability Engineering, Morgan Kauffmann Publishers, 1993.
7. Revistas, actas de conferencias y WWW

Conducta:

Considerando el perfil de los profesionales que como Departamento de Informática declaramos formar, donde se establece que éstos deben manifestar conductas y actitudes de responsabilidad, respetando principios éticos y normativos, se precisa que: *ante cualquier infracción universitaria de un estudiante en el desarrollo de una evaluación se aplicará el Reglamento Institucional de Derechos, Deberes y Disciplina del Estudiantado (ver reglamento en SIGA). Según indica el Art. 48, el profesor podrá asignar una calificación castigada (por ejemplo, un 0) o denunciar el caso a la Comisión Universitaria (CU). Las sanciones que aplica la CU van desde una amonestación verbal hasta la expulsión de la Universidad.*